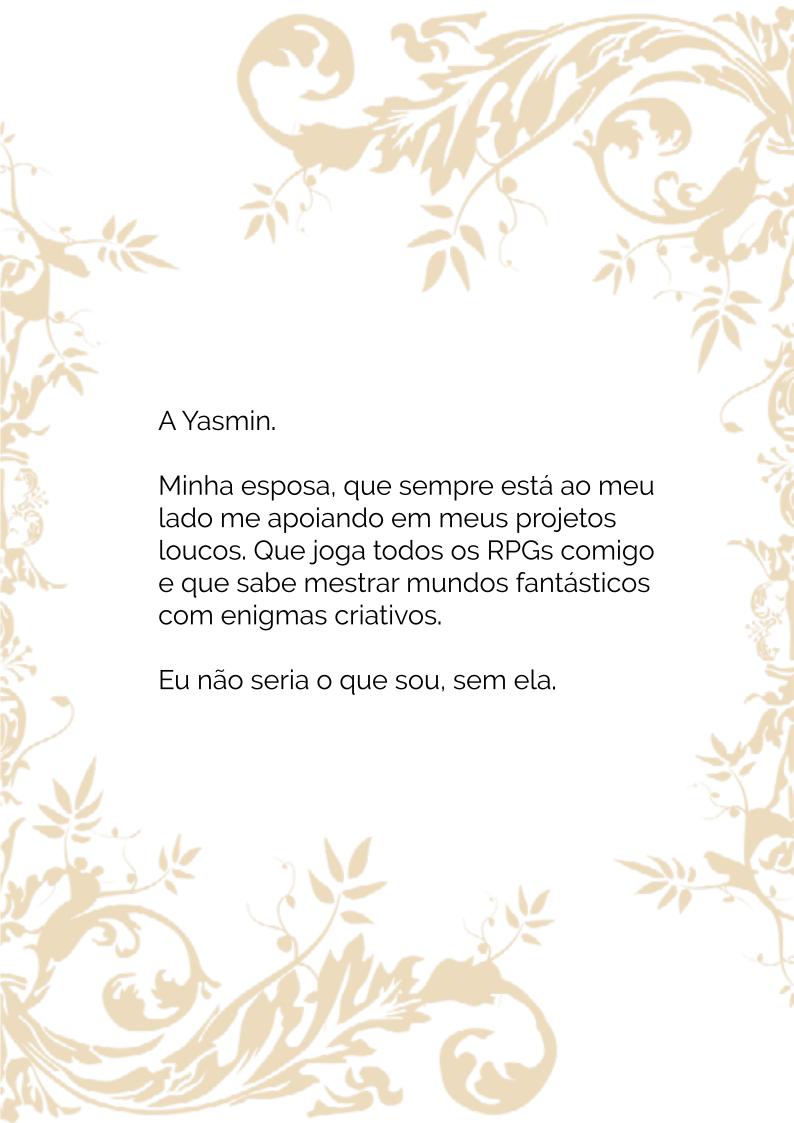


Desenvolvido por

Álec Oper





Que este livro te traga inspirações para criar seus próprios mundos.

E que você desbrave novas histórias e com mais frequência.



# **SUMÁRIO**

Explore o conhecimento dos antigos anciões de RPG e aplique essas sabedorias em suas batalhas.

### Como envolver todos na sua história ou aventura

Introdução

- 1. Estrutura de Sessão e Saga
- 2. Como gerar sentimento Aventuras Emocionantes
- 3. Estrutura de Pontos Âncoras
- 4. Como criar aventura em 3 Atos e o Plot Twist
- 5. Trabalhe a história dos jogadores
- 6. Subtramas & Fillers, como enriquecer as sessões
- 7. Momentos de Descanso
- 8. Estude sobre o universo e a cultura
- 9. Interpretação VS Combate -Equilíbrio na História10.Como fazer VILÕES INCRÍVEIS





# **SUMÁRIO**

**5 Dicas Extras** 

Introdução

- Liberdade dos jogadores, mundo é vivo e dinâmico
- 2. Tenha sempre uma lista de nomes
- 3. Utilize imagens dos personagens e mapas
- 4. Use música para ambientar
- 5. Bonifique ações certas e Penalize ações ruins

O Bônus

Introdução

Gerador de Aventuras









Abra o seu pergaminho amarelado em uma mesa de madeira velha e empueirada. Comece seus estudos.

Recarregue sua caneca de Hidromel e acenda as velas, a noite será longa!

Vamos à leitura. Bons estudos RPGista.







# Como envolver todos na sua história ou aventura

Seguindo as técnicas que você aprenderá neste manual, você RPGistra apaixonado por viver novas experiências de aventuras, passará a entender como é constituido uma história memorável e daqui pra frente você terá a habilidade de elaborar histórias e aventuras incrivelmente inesquecíveis.

Filmes, séries, livros e jogos... Todos seguem uma estrutura para conseguir cativar seus telespectadores no enredo, e no RPG não é diferente, se você simplesmente sair improvisando sem nenhuma base, é muito provável que a história siga por um caminho desconhecido tendo grandes possibilidades de se tornar maçante e tedioso, ou estranhamente cansativo.

Vamos ao que interessa. Aprenda agora como desenvolver histórias cativantes em



seus RPGs seja você Mestre, querendo criar aventuras épicas para sua mesa ou Jogador, querendo criar histórias inéditas para seus personagens.

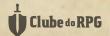
### Ao Jogador

Seja você **Mestre** ou **Jogador** este manual é para você, mesmo que a comunicação seja direta ao narrador e criador da aventura, você como jogador ao ter a visão de como um Mestre pensa conseguirá ter a mentalidade mais abrangente ao criar a história do seu personagem e narrar as suas próprias ações dentro do universo em que você está jogando.

Então aproveite este manual, absorva cada técnica e aplique nos seus jogos.

Bem vindo ao novo mundo!





## "Todo mundo quer ter o seu XP, mas ninguém está disposto a enfrentar as suas batalhas pra isso!"





# 1. Estrutura de Sessão e Saga

Antes de começar um RPG é importantíssimo perguntar a todos da mesa qual é a perspectiva de todos para a duração daquela mesa, pois somente dessa maneira será possível construir uma história de muita duração ou uma aventura mais pequena de poucas sessões.

Não valeria a pena criar uma aventura complexa, cheia de altos e baixos se todos na mesa estão sem tempo de jogar e preferem histórias mais rápidas de 2 ou 3 sessões apenas. Não daria tempo para desvendar tudo ou envolver todos na trama de forma satisfatória. Então sempre pergunte a todos suas previsões de tempo.

Uma sessão de RPG tem que ser incrível e realmente agregadora, pois aquela sessão que dará o gosto e motivação para



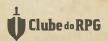
todos continuarem jogando e quererem o quanto antes a sessão seguinte. Então veja aquela sessão como individual, e tente ao máximo gerar valor para AQUELA sessão.

Mas o que isso tem a ver com a criação de história e aventura?

Simples, quando você pensa em uma sessão individual, você constrói a aventura pensando em partes. Como um episódio de Scooby Doo, onde cada episódio tem começo, meio e fim, ao ao longo de vários episódios (sessões), os personagens vão começando a ligar alguns pontos na trama principal. Fazendo com que a história da Saga sempre siga em frente ao mesmo tempo que os mini conflitos vão acontecendo.

Sessão: História curta que entrega pistas da...

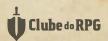
Saga: História longa, que é composta por diversas Sessões.



Um exemplo disso é ter mini vilões ao longo da jornada, até chegar no vilão principal. As informações da históra macro são entregue aos poucos aos jogadores, um pouco a cada sessão, até que ao longo do tempo eles vão juntando as pistas e completando a grande história em que eles estão vivenciando.

Desta maneira você tem uma estrutura de aventura completa. Onde cada sessão é incrível (pois é pensada individual) e a história principal é completamente imersiva (pois cada sessão eles estão um pouco mais próximo do objetivo principal).

Você pode dividir uma saga em 3 sessões, em 5 sessões ou em 20 sessões, vai depender do tempo que todos prevêem em dedicar ao jogo. Assim você planeja a história com uma estrutura adequada,



pensando nos detalhes de cada sessão (brevemente) para construir algo épico e insano, onde todos se impactarão!

Siga essa estrutura de pensamento que com certeza cada sessão será única e incrível, e todos pedirão para que a próxima sessão chegue logo!

Sessão 1

Crie ma história de começo meio e fim.

Sessão 2

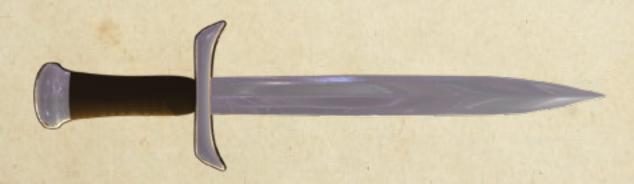
Crie ma história de começo meio e fim.

Sessão 3

Crie ma história de começo meio e fim.

Saga 1

Durante as 3 sessõe, guie uma história Macro que está acontecendo, que conecte todas as sessões.. Cada sessão pode ser vista individual, mas juntas formam uma aventura maior, pois cada sessão é desenvolvida para chegar na história principal da saga.





### "A mentira tem pernas curtas. Malditos Hobbits!"





# 2. Como gerar sentimento e Emoção na aventura

### (Aventuras Emocionantes)

Tenha em mente que o que deixa todos vidrados, é a emoção que a aventura gera. Ninguém se importa com uma história que não gera conexão, mas quando estamos realmente conectados aquele propósito, quando sentimos algo realmente verdadeiro, cada dado jogado é uma adrenalina que corre no sangue para que o resultado seja um acerto!

Você saberá que sua história está ficando quente, quando todos forem impactados com algum tipo de sentimento.

Fraco: Contratar os personagens a resgatar a princesa raptada pelo mago maligno.



Pagar em peças de ouro.

Forte: Fazer os personagens verem a princesa sendo raptada pelo mago maligno. Gerar o sentimento de indignação, mostrar a maldade e a impiedade do mago. E depois, o rei pede para salvar a princesa, pagando em peças de ouro.

Neste exemplo simples, podemos ver que o pagamento é meramente ilustrativo, já que o que vai motivar os personagens a irem atrás deste resgate é poder combater o mago, os jogadores estarão com raiva e impacientes para pegar aquele malfeitor e mesmo sem o pagamento, eles iriam fazer de tudo para dar uma surra naquele homem.

DICA: Quando for pontuar as cenas que irá ter naquela sessão, descreva os sentimentos e emoções que você irá gerar. Assim cada cena terá um toque especial.



### Mais um exemplo:

Fraco: Um comerciante ou taverneiro pergunta: "Quem pode me ajudar? Acabei de ser roubado, o ladrão foi para a floresta!" (E aguardar que os jogadores se pronunciem, eles podem nunca se pronunciar para ajudar, assim a história estagna).

Forte: Os jogadores estão descansando na taverna, bebendo e curtindo junto com um amigo (NPC) que conheceram na taverna, quando 3 assaltantes mascarados entram na taverna, humilham o taverneiro, roubam suas mercadorias, insultam e roubam os jogadores e fogem a cavalo levando o filho do taverneiro (que por coincidência era amigo dos jogadores). O taverneiro idoso, doa seus cavalos restantes e 1 ano de bebida grátis como recompensa para quem quiser ir atrás dos ladrões.

Mesmo se não houvesse, nenhum tipo



de recompensa, os jogadores iriam atrás dos assaltantes, porque os próprios jogadores se sentirão com raiva e cheios de adrenalina para poder tomar aqueles ladrões e salvar o amigo, houve um sentimento gerado, e isso que move o jogo.

A luta contra esses ladrões será muito mais intensa, pois não é a recompensa que vale, a honra de cada jogador está em jogo. Então eles gritarão em cada acerto crítico contra aqueles ladrões. Mesmo sendo simples ladrões.

Está vendo com simples vilões, podem ser tratados com grande importância quando se gera cenas com sentimento. Faça isso e seus RPGs sempre serão intensos, animados e envolventes.



### "Ladrão que rouba ladrão... tem XP de montão!"



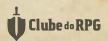


# 3. Estrutura de Pontos Âncoras

Você não precisa construir todos os momentos, todas as cenas e todos os acontecimentos. Se fizer isso, o jogo se tornará engessado e pouco maleável, os jogadores se sentirão presos e coagidos a seguir a história.

Mas se você estruturar suas aventuras com pontos âncoras, você terá a flexibilidade de um mundo aberto e vivo, enquanto tem uma história bem definida e um fluxo de acontecimentos interessantes.

Os pontos âncoras, nada mais é do que os momentos-chave da aventura. Cenas ou lugares que são importante para a história seguir em frente, mas como os jogadores chegarão até esses momentos,



aí dependerá no nível de improvisação e raciocínio dos jogadores. Assim todos terão liberdade. O Mestre terá liberdade para criar todo o fluxo de acontecimentos sem prender os jogadores. E os jogadores terão liberdade para seguir o caminho que quiserem para realizar seus objetivos, de modo livre e sempre prezando pela personalidade do seu personagem.

O Mestre apenas guiará e não ditará o caminho a ser seguido.



## "Livros são como Dungens, quanto maior, melhores serão as recompensas..."





# 4. Como criar aventura em 3 atos

### (3 Atos e o Plot Twist)

É utilizado por diversos profissionais roteirista a estrutura de 3 atos nas histórias, e você pode utilizar desta estratégia para criar tramas incríveis e memoráveis. Esta base, obviamente, é formada por 3 momentos: Apresentação, Conflito e Desfecho.

### Primeiro Ato: Apresentação

Neste primeiro momento, a história deve apresentar o ambiente, os personagens e NPCs, o início da trama. Todos precisam sentir o clima do RPG. Se for um jogo de terror, todos devem já sentir a apresentação do universo, algo tenso, um clima mórbido, pesado, medonho. Se forma um RPG medieval fantástico,



deve apresentar o que está acontecendo, últimas notícias, as intrigas dos reinos próximos, a lenda da floresta amaldiçoada, o ancião que prevê o futuro, ou o clã que está prestes a chegar na cidade para saquear a todos.

O ato de apresentação já deve dar uma prévia do que está por vir, a apresentação de tudo e todos, climatizando todos na aventura.

Mas como saber se estou fazendo um 1º ato bacana?

O gostinho que querer avançar deve ser o resultado de uma boa apresentação. Quando se apresenta o universo de uma maneira perfeita, todos ficam animados para seguir em frente, para que algo aconteça logo, para que as intrigas comecem, querem sair do consenso comum.



### Segundo Ato: Conflito

A história avança, as investigações começam, as primeiras batalhas, as buscas... E então algo muito incomum acontece, que impacta todos. O conflito é entregue, o problema principal é não só apresentado, mas todos estão no meio do conflito.

O avanço do conflito é iminente, a esperança para um final feliz deve existir, mas deve ser escasso e vago. Nesta parte da história a corda deve estar no pescoço. O Necromante deve estar prendendo e torturando todos na masmorra, o grupo deve estar cercados pela horda de zumbis, todos sem armas para se defender.

Neste momento os dados devem ser equilibrados, pois a sorte pode estragar todo o momento, faça apenas os dados rolarem quando realmente seja interessante para a história.



E então as coisas começam a dar certo...

### Terceiro Ato: Finalização

Uma ideia começa a ser executada, um enigma começa a ser desvendado, a fraqueza do vilão é descoberta e o item perfeito é encontrado. A história segue para a finalização, o grande e épico final é vivenciado por todos.

Eles venceram, escaparam, conseguiram. Os prêmios e recompensas são entregues. Todos agora podem descansar, pois o maior mal já foi derrotado.

Os final deve ser completo e cheio de sentimentos e emoções, toda a climatização deve ser gradativa... crescente ao longo de toda a narrativa.

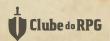


Use essa estrutura de 3 atos, em suas sessões, não apenas na Saga maior (que é o conjunto de diversas sessões), use em sessões individuais sempre no final colocando uma abertura para a continuação da aventura, assim a sessão se torna completa (começo, meio e fim) e ao mesmo tempo ter abertura para continuar.

### Alguns exemplos são:

O Necromante foi derrotado, mas depois todos descobrem que o necromante era controlado por um Devorador de Mentes, e ele é o real inimigo.

Todos escapam da horda de zumbis, mas um dos integrantes é mordido por um dos infectados, e tem apenas 2 dias começar a sofrer as mutações, eles precisam achar a cura logo que fica em algum lugar marcado no mapa.



A nave espacial do grupo conseguiu sair do planeta Zooper antes que ele explodisse, mas a energia da nave está baixa, e eles precisam encontrar um planeta habitado antes que a energia da nave acabe e eles fiquem vagando eternamente no vazio do espaço.

A aventura acaba, mas a saga continua, existe algo maior acontecendo.

Anota essa: 3 atos. Monte os pontos âncoras de cada ato. Dê liberdade aos jogadores para explorarem, e guie como um "mestre invisível", ou seja, sem ditar para onde eles devem ir, mas direcionar intuitivamente o caminho.



### E assim falou o bárbaro...

# "Não tenham medo, tenham um machado afiado +3 de dano"



# 5. Trabalhe a história dos jogadores

O título é direto e simples, e o segredo está entregue. Para que cada um fique focado na aventura é importante dar algumas "pitadas" de elementos da história dos personagens dos jogadores. Assim todos sentirão que fazem parte daquele universo, que a vida daquele personagem realmente impacta na aventura.

Podem ser coisas simples ou mais profundas.

Simples como um dos personagens ver um brasão seu reino e tendo acesso a um lugar secreto só por ter feito parte daquele reino, ou encontrar uma carta de seu pai falecido, ensinando algo que ajude na aventura.



Ou até interatividades mais profundas como um dos personagens encontra a bruxa que o amaldiçoou, e essa bruxa está precisando de ajuda. E o jogador irá definir se irá ajudar a bruxa ou deixará morrer, sendo que a bruxa tem informações importantes que ajudarão os aventureiros seguirem a saga.

Construa sua história entrelaçando com a história dos jogadores, faça com que eles tenham mais interatividade com os elementos dentro do universo pela conexão dos elementos de sua própria história de vida.

Isso gera emoção, pois a história que o jogador criou estará sendo usada na aventura. Com certeza o jogador não deixará passar despercebido. Use essa técnica para guia dos aventureiros pela história.



33

## "Errar é humano... por isso eu jogo como Elfo."



# 6. Subtramas & Fillers, como enriquecer as sessões

Se você estiver jogando RPG mais longos, mais trabalhados de mundos mais extensos, é muito interessante enriquecer a história incluindo subtramas e fillers. São duas ferramentas que fazem com que a história se torne cada vez mais envolvente. Mas vamos falar de um de cada vez.

#### **Subtramas**

Já vimos anteriormente que haverão mini histórias acontecendo e conduzindo todos por uma história maior, e essas histórias pequenas são as sub-tramas. Cada subtrama irá entregar aos jogadores algo que façam eles estarem mais perto do objetivo final.

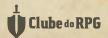


Como um salvamento de alguém não importante, no final eles descobrem que esse "não importante" que foi salvo sabe o ponto fraco do vilão principal, pois ele viu uma vez o vilão reclamando deste ponto fraco.

Ou a subtrama onde os jogadores tem que levar um item ao rei de outro reino, e em recompensa a este trabalho eles podem escolher um item mágico que facilitará na luta contra o vilão principal.

Mais um exemplo é, eles tem que tirar um prisioneiro inocente da cadeia, mas de forma escondida, pois aquele prisioneiro irá ao amanhecer para a forca e morrerá, mas somente ele sabe onde está o mapa do tesouro perdido.

Subtramas são como degraus, que sobem a escada sessão por sessão.

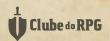


#### **Fillers**

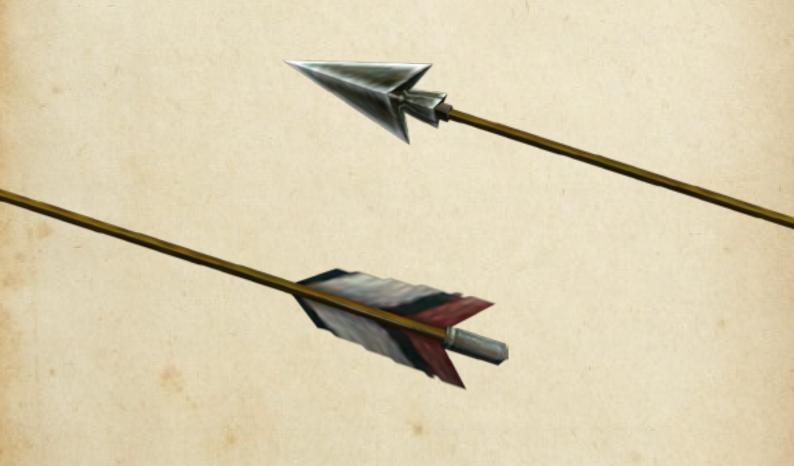
Filler é uma palavra em inglês que pode ser traduzida como "enchimento". É como um subtrama também, mas essa subtrama não impactará em absolutamente nada para a aventura principal.

Pode ser usada para apresentar (jogar) uma lembrança, para que algum jogador realmente jogue algum momento de sua vida quando era criança ou até mesmo para vivenciar algo que não ficou tão bem explicado como "Porque o rei ficou louco daquela maneira?". O filler não impactará na aventura principal, mas enriquecerá em explicações e conteúdos, aprofundará a aventura.

Pode ser tomada uma sessão inteira para se jogar um filler, ou apenas minutos ou horas de uma sessão. É interessante para jogos mais longos, onde a história está



seguindo densa e todos precisam de um momento para "relaxar a mente", pois como os fatos não impactarão a aventura principal, é um jogo mais leve, focado em interpretação e combates mais dinâmicos.





### "A vida é simples, as jogadas de dados é que complicam..."

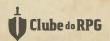




### 7. Momentos de Descanso

Até o momento você aprendeu a construir a estrutura de aventuras épicas, você aprendeu como administrá-las e conduzilas. Mas te aconselho, se todos os momentos forem impactantes e recheados de adrenalina e emoção o jogo se torna exaustivo, imagina acabar uma batalha, todos estão com poucos pontos de vida e logo na sequência começa aparecer indícios de um novo combate.

Claro que você sabe que esses momentos devem existir, mas muitos mestres não jogam esses momentos, apenas pulam, dizendo "é algo do cotidiano, vamos pular para cenas que realmente importam" e isso realmente MATA parte da realidade do jogo.



Acreditem ou não, todos os jogadores gostam de vivenciar uma "bagunça" na taverna, uma festa improvisada dentro da nave espacial voltando para seu planeta de origem, todos os jogadores depois de uma batalha sangrenta contra zumbis eles QUEREM E MUITO um momento de paz, com a equipe para descansar. É quase como uma recompensa pós batalha.

Obviamente esses momentos vem logo depois de algum momento tenso e não toda hora.

Então valorize, realmente enriqueça de detalhes os momentos de descanso, isso ancora na mente dos jogadores que aquele momento eles estão a salvo, fora de perigo, com tudo sob controle e essa sensação depois algo muito tenso acontecer é recompensador. Valorize esses momentos, todos valorizarão se você Mestre valorizar.



#### "A morte é apenas o começo... de uma nova ficha!"



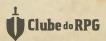


### 8. Estude sobre o universo e a cultura

Para a construção de uma história realmente cativante, você precisa estar completamente ambientado ao universo. Para que você descreva e apresente elementos que gerem imersão na aventura, você precisa conhecer onde está pisando.

A linguagem utilizada, as roupas que as pessoas usam, as músicas... Tudo isso gera imersão e torna a história mais real e envolvente.

Se o cenário é futurista, medieval ou contemporâneo, esteja completamente inspirado naquele ambiente para narrar a cultura do lugar, o clima dos cenários, faça todos se ambientarem. De nada adianta o universo dos Vampiros serem complexos



e envolventes, se o clima não for colocado na mesa.

Apresente imagens (da internet mesmo), para que todos imaginem na melhor maneira como é cada lugar, personagem, objeto, transporte do cenário.

Se você quer construir uma história, estude os principais livros e filmes do gênero, se empenhe em perceber como são aplicados os elementos do cenário, a mente dos personagens de cada história, se torne um mini especialista naquele cenário.





NOME						
IDADE		3 CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DELE				
ONDE MORA						
PODERES						
FRASE	Market Market					
THE STATE OF THE S						
THE REAL PROPERTY.						
HABILIDADES E CONHECIMENTOS		Breve História do Vilão				
O SEGURAR O	OBTER INFORMAÇÃO					
	PRONTIDÃO					
	IDIOMAS ATUAIS					
	INFORMÁTICA					
	OCULTISMO					
0	AVALIAÇÃO					
0.5000000	Committee of the commit					
O ESPORTES O BRIGA E LUTA	ACUIDADE ANIMAL					
O CONDUÇÃO	MEDICINA					
O ARMAS DE FOGO	RASTREIO					
O ARMAS BRANCAS	IDIOMAS ANTIGOS					
O FURTIVIDADE O	SOBREVIVÊNCIA					
O FECHADURAS						
O MECÂNICA O	ATUAÇÃO	QUAL É O OBJETIVO DELE? POR QUÊ?				
0	DIPLOMACIA	GOAL LOODSETTO DELL. TOR GOL.				
0	INTIMIDAÇÃO					
	BLEFAR					
	PERSUASÃO					
O CORRIDA LONGA	Емратіа					
	THE PARTY OF					
	7 907					
Eoto		Anotações				
Foto		Allotações				
TO COMPANY OF STREET	One of the last					
	TO SER DESCRIPTION					
The late of the la						
	MELLINE CO.					

#### "Não se julga um Goblin pela cara, tem que abri-lo ao meio... para chegar ao coração"

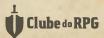




#### 9. Interpretação VS Combate - Equilíbrio na História

Entenda a interpretação no RPG como algo que absorve nossa imaginação e o combate e batalhas, absorvem nossos instintos. Se tiver muito de um e menos do outro, iremos nos cansar, então deve haver o equilíbrio. Isso é óbvio, mas te ensinarei uma maneira de como mediar tudo esses dois elementos e fazer o equilíbrio acontecer.

Se acontecer apenas combate...
Ficaremos cansados mentalmente, não conseguiremos entrar no personagem e tudo se tornará maçante.



Se acontecer apenas Interpretação...
Ficaremos com tédio, tudo se tornará chato, e qualquer coisa será motivo para lutar, pois estaremos sedentos por alguma ação.

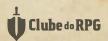
Calcule assim:

60% a 70% Interpretação. 30% a 40% Combate.

Porque interpretação é maior?

No meio do combate acontecerá a interpretação também, quando cada golpe é descrito, quando acontece conversas durante a batalha, então sempre a interpretação será maior.

Quando o combate é um pouco menor, ele é valorizado. É mais intenso, pois estaremos sedentos pela ação, pela perseguição, por atacar com aquele golpe que estamos a tanto tempo guardando.



Então SEMPRE use interpretação DURANTE a batalha. Faça com que a história aconteça também durante os combates, as lutas precisam ter motivos e não lutar apenas por lutar.

Quando as lutas são pautadas por motivos reais, as motivações de ganhar aquele combate se torna mais intenso. Os dados de acertos e erros de golpe se tornam mais importantes.

Estou lendo um livro que fala sobre criação de história... O que isso tem a ver com história?

É muito diferente você lutar contra um grupo de Goblins apenas por diversão, do que lutar com um grupo de Goblins que se recusam a te entregar a chave do baú que você está buscando a 3 sessões. Dentro do Baú tem um item mágico que foi entregue a você, mas a chave está com o líder desses goblins.



Viu como a história deixa mais intenso o motivo de uma batalha?

Faça com que as batalhas façam parte da história e não apenas sejam um "quebra-monotonia".



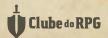
#### Quem nasceu pra ser Kobold nunca vai ser Beholder!!!



### 10. Como fazer VILÕES INCRÍVEIS

É a força antagônica que traz a necessidade dos heróis entrarem na aventura. Sem o vilão não há problemas, se não é problemas ou conflitos, não tem história. Então construa um Vilão digno de ser temido.

Tenha em mente que o vilão, apenas de ser mal, ele não pode ser apenas e simplesmente maligno e perverso, ele precisa ter motivos sólidos para fazer o que ele está fazendo, todos devem se convencer dos motivos dele. Ele precisa ter sentimentos, ele também é um ser vivo, com uma história. Então crie um vilão com um senso de humanidade que se espelha ao senso de humanidade dos jogadores também.



Um ponto muito importante é você fugir dos clichês. Quando mais distinta é a personalidade do vilão, mais ele será notado e lembrado por todos. Ele não precisa ser estranho, com uma voz cavernosa, e com uma aura maléfica. Se você quiser construir um vilão notável e autêntico, tente criar algo diferenciado.

Para te ajudar a construir seus vilões, segue uma ficha para imprimir e preencher. Desta maneira, você poderá seguir uma estrutura onde o vilão terá personalidade, história e conseguirá realmente impactar a todos de forma que se torne inesquecível.

Você pode usar essa ficha de vilão para vilões principais ou sub vilões de subtramas.

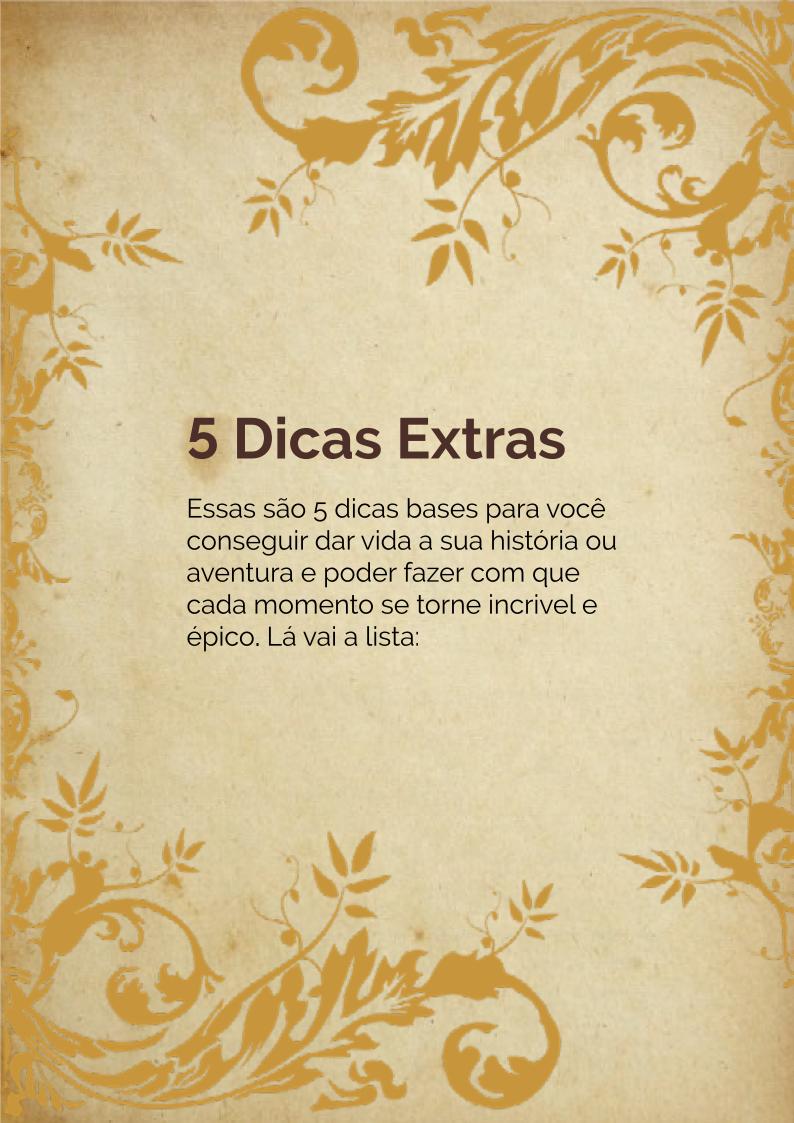




#### "Boca fechada não conjura magia"







# 1. Liberdade dos jogadores (o mundo é vivo e dinâmico)

O RPG é colaborativo, se especialize na arte do improviso, da criação rápida, assim você terá mais controle da situação e dando liberdade para que todos possam interagir e construir a história juntos.



### 2. Tenha sempre uma lista de nomes

Diversas vezes haverão momento em que personagens precisam existir rapidamente, são nesses casos que nascem o Guarda 3, ou a Atendente Loira da Taverna, ou até mesmo o Anão Mercador de Barba Trançada. Como sabemos, personagens que são criados assim, geralmente tem pouca presença no jogo, sempre tenha uma lista de nomes de rápido acesso, pois aquele personagem pode vir a ser muito importante na aventura.



# 3. Utilize imagens dos personagens e mapas

Prepare-se para cada sessão com materiais de apoio e materiais complementares, eles mostram que o mestre sempre está preparado e pronto, e as aventura/ história terá mais qualidade, pois com imagens, se torna muito mais fácil e rápido de inspirar todos ao novo mundo.



### 4. Use música para ambientar

A música adentra nosso subconsciente de uma maneira que conseguimos sentir o clima da história apenas ao estudar uma ambientação sonora. Sua aventura se tornará mais envolvente e imersiva se você tiver uma playlist guardada com diversas músicas, para cada ocasião: Momentos de Adrenalina, Momentos Sombrios, Momentos de Diversão, Momento de Investigação, Momentos Sentimentais e Momentos Heróicos.



# 5. Bonifique ações certas e Penalize ações ruins

A quinta e última dica rápida é você sempre presentear quem está seguindo corretamente a história e quem está apenas "chutando o balde". Mas lembrese bonifique ou puna O PERSONAGEM e nunca o jogador, o ON e o OFF não devem ter conexão. Se um personagem enfrentou um rei, masmorra! Se um personagem desvendou um enigma, pontos de experiência!





#### Gerador de Aventuras Aleatórias

Logos nas páginas seguintes apresentamos um bônus exclusivo para você. Um Gerador de Aventuras, para que sirva de inspiração quando você for construir suas histórias.

Ele sorteará ideias de histórias prontas para você utilizar e adaptar da maneira que acreditar ser necessário.

Esse material complementar foi construído para te auxiliar, use da maneira que achar melhor. Todas as ideias foram projetadas em um universo medieval fantástico, pois é o mais recorrente e solicitado entre os jogadores de RPG do Brasil, mas você pode adaptar para qualquer cenário.

Esteja livre para criar.

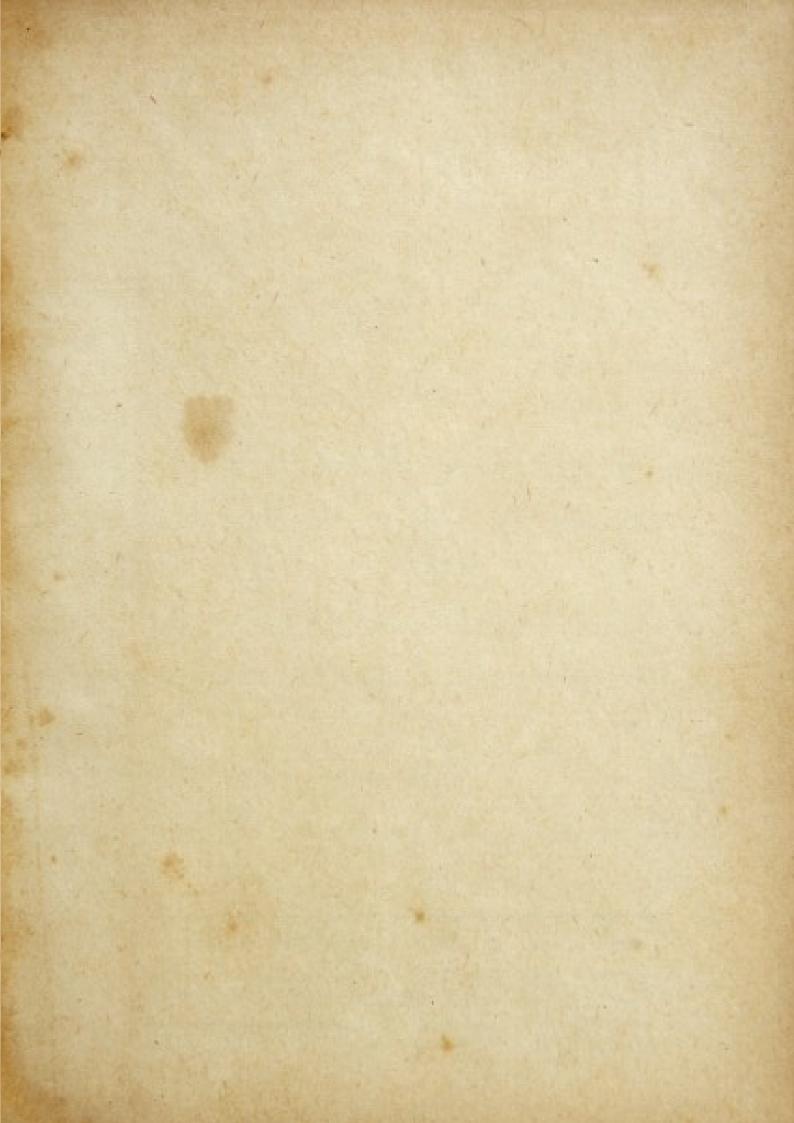


### GERADOR DE AVENTURAS

Role 2d6 3 vezes e construa sua aventura. Adapte sua história como quiser para torná-la mais atraente e empolgante. Veja a frase abaixo e complete com os resultados dos dados, siga a tabela abaixo.

OS PERSONAGENS TERÃO QUE (VERBO) (SUBSTANTIVO). NO CAMINHO, ELES ENCONTRARÃO (SUBSTANTIVO).

RESULTADO DO DADO (2D6)	VERBO	SUBSTANTIVO	
2	DESTRUIR	UM DRAGÃO	
3	SEQUESTRAR	Um Vampiro	
4	ENGANAR	UM ELFO NEGRO	
5	ASSALTAR	UM ANTIGO MAGO	
6	PROTEGER	Um Mercador Rico	
7	ENCONTRAR	CRIATURAS	
8	AJUDAR	UM NOBRE REI	
9	ESCAPAR	UM ESPIÃO	
10	DETER	UM ITEM ESPECIAL	
11	RESGATAR	UM SER SOBRENATURAL	
12	MATAR	UM DEMÔNIO	
	Carried Street Co.	CARL CONTRACT CONTRACT OF THE PARTY OF THE P	



Espero que você tenha aprendido novas maneiras de elaborar e conduzir uma aventura ou criar uma história para seus personagens.

Coloque em prática as técnicas que você aprendeu neste guia, e sempre que possível, volte aaqui para reler, sempre haverá algo que você lerá com outros olhos e entenderá mais profundamente.

Que suas aventuras daqui pra frente sejam cada vez mais épicas.

Boas aventuras!

